

PSYCHIC



PRÉFACE

L'art de la marionnette consiste à insuffler la vie à l'inanimé — à devenir, en quelque sorte, un créateur de vie, en projetant une âme (la psyché) dans un objet. Cet acte, à la fois poétique et symbolique, soulève des interrogations fondamentales : d'où vient ce besoin ancestral de transférer la vie à ce qui n'en a pas ? Quel fil invisible relie les ombres projetées dans les cavernes des premiers hommes à nos technologies d'intelligence artificielle les plus avancées ? Que nous dit cette évolution sur notre culture, sur notre rapport au réel, au mythe, au passé — et à ce que nous imaginons de l'avenir ?

Depuis l'aube de l'humanité, l'objet symbolique occupe une place centrale. Il a pris de multiples formes et se trouve toujours au cœur des cérémonies. L'objet était considéré comme un lien entre l'homme et le divin, les divinités étant si proches de tout ce qui nous entoure. L'objet a évolué, et dans des imaginaires déjà antiques, on se projette dans des objets animés, de Platon à Homère. La place de l'objet animé évolue dans l'imaginaire et dans la société grâce à l'évolution technologique.

La révolution industrielle a marqué un tournant, témoignant d'un bouleversement entre la nature et l'homme, modifiant profondément nos attentes vis-à-vis de l'objet animé. Les progrès rapides du XXe et XXIe siècles, tels que les voitures autonomes ou les systèmes intelligents, ont profondément modifié notre quotidien. La montée en puissance de l'intelligence artificielle (IA) entraîne une évolution numérique qui influence notre perception de la créativité, de la vie, et soulève des questions sur la frontière entre le vivant et l'artificiel.

Je m'intéresse aux implications philosophiques, politiques et poétiques de la vie artificielle, en lien avec la marionnette et l'objet animé. Ces thèmes trouvent leurs racines dans des mythes anciens comme Talos ou Pygmalion, ainsi que dans des récits tels que celui du Golem ou dans des œuvres littéraires comme *Frankenstein*, ou encore dans les représentations des robots de Karel Čapek ou *Metropolis* de Fritz Lang. Ces histoires remettent en question notre rapport au « vivant » en donnant vie à des corps inanimés, et questionnent notre relation à leur entourage.

Dans un monde où nous sommes liés à des objets « intelligents », l'industrie et le monde du travail cherchent à remplacer l'humain par des androïdes ou des machines de guerre robotisées ; nous vivons un nouveau bouleversement face à ces objets.

À travers l'art, la philosophie et la poésie, qui se développent face à cette tendance de donner vie à l'inanimé, quelles réponses et quels rapports pouvons-nous envisager pour notre rapport actuel à la technologie ?

L'ART DE LA MARIONNETTE COMME OUTIL DE RÉFLEXION

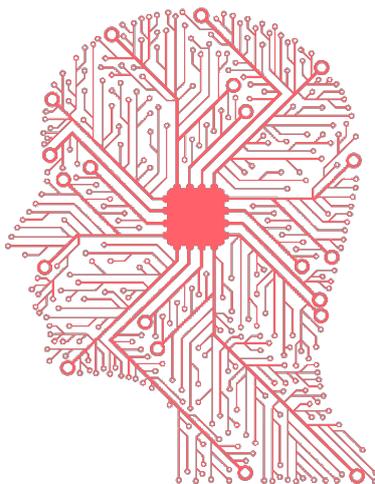
« La marionnette n'est pas seulement une forme et un langage théâtral, ni un objet d'art, mais aussi un objet qui, dans presque toutes les cultures, a condensé les interrogations sur l'origine de la vie, la mort, et sur les rapports entre visible et invisible, entre l'esprit et la matière.

De nombreux mythes se rattachent à la marionnette, de Pygmalion à la caverne platonicienne ; la diversité des pratiques religieuses ou théâtrales où la marionnette intervient—des crèches de Noël aux carnivals—dans des lieux extrêmement dissemblables, tant en Orient qu'en Occident, montre comment celle-ci a pu être le support, à la fois concret et métaphorique, de croyances religieuses, de théories philosophiques, d'idées esthétiques spécifiques, en renouvelant et en actualisant le mythe, de telle sorte que l'idée qu'il porte s'est intégrée aux contenus les plus divers, dans l'espace comme dans le temps.

Une idée maîtresse semble être le fil conducteur qui traverse le mythe de la marionnette : que la vie inclut l'inanimé (et vice versa). Dans les cultures traditionnelles, les similitudes entre l'humain, l'artificiel, entre l'homme et la marionnette, reflètent une magie des frontières entre réalité matérielle et rite spirituel ou de l'imaginaire. Quant à la société contemporaine, elle spéculant sur ses avenir possibles, parfois des plus inquiétants, projette la marionnette au cœur des enjeux technologiques et cybernétiques, comme dans les romans de Philip K. Dick qui offrent une image très percutante. »

Brunella Eruli,
« Penser l'Humain »,
Puck n°14, Editions L'Entretemp

En tant qu'outil de réflexion poétique, l'art de la marionnette nous permet de revisiter l'évolution de la relation entre l'humain et l'inanimé, et d'interroger les transformations de ce rapport. Il propose des réponses imaginées et expérimentées face à l'ère contemporaine, et à la place croissante qu'occupe la vie artificielle dans notre quotidien.



FRANKENSTEIN OU LE PROMÉTHÉE MODERNE

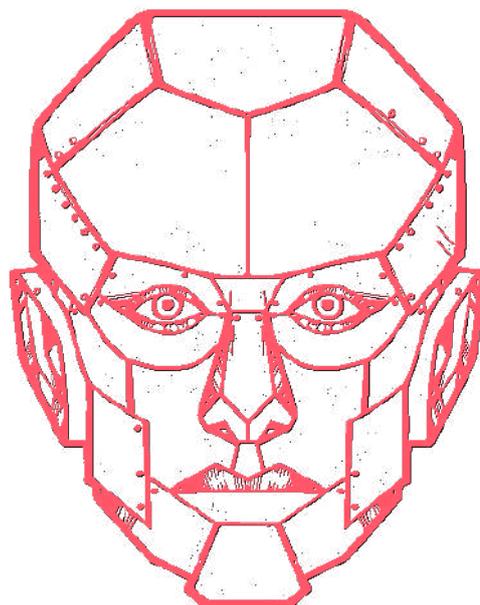
Utilisons le personnage de Frankenstein, l'un des mythes les plus connus de l'humanité, qui incarne la défiance envers la nature et la lutte contre la mort pour donner une âme, une conscience, et animer la matière inerte.

Le personnage de Frankenstein, tel que dépeint dans le récit de Mary Shelley, souhaite ressusciter la matière inerte, mais il finit par créer une «créature» qui ne trouve pas sa place dans la société. Cette créature devient alors un miroir de l'humanité, un témoin vivant de nos propres limites, de notre capacité à éprouver de l'empathie ou à la lui refuser.

Cette allégorie de la matière animée joue le rôle d'un miroir, que l'on retrouve tout au long de l'histoire de l'humanité dans notre rapport à cet objet que l'on insuffle de vie. Elle soulève des interrogations poétiques et philosophiques sur la manipulation de la matière, sur la nature de la vie, et sur notre pouvoir de la créer.

Dans un premier temps, la quête du docteur, qui cherche à animer la matière, puis à lui donner autonomie, peut être vue comme une métaphore de notre désir de maîtriser la vie. Cependant, cette démarche peut aussi devenir une menace, une frontière que nous ne pouvons plus franchir.

Aujourd'hui, cette question de la vie artificielle, de la création de formes de vie issues de la matière inerte, dépasse nos capacités et nos limites, devenant une véritable allégorie de notre rapport à la technologie et à l'intelligence artificielle, qui nous déborde et nous dépasse.



SE METTRE EN JEU

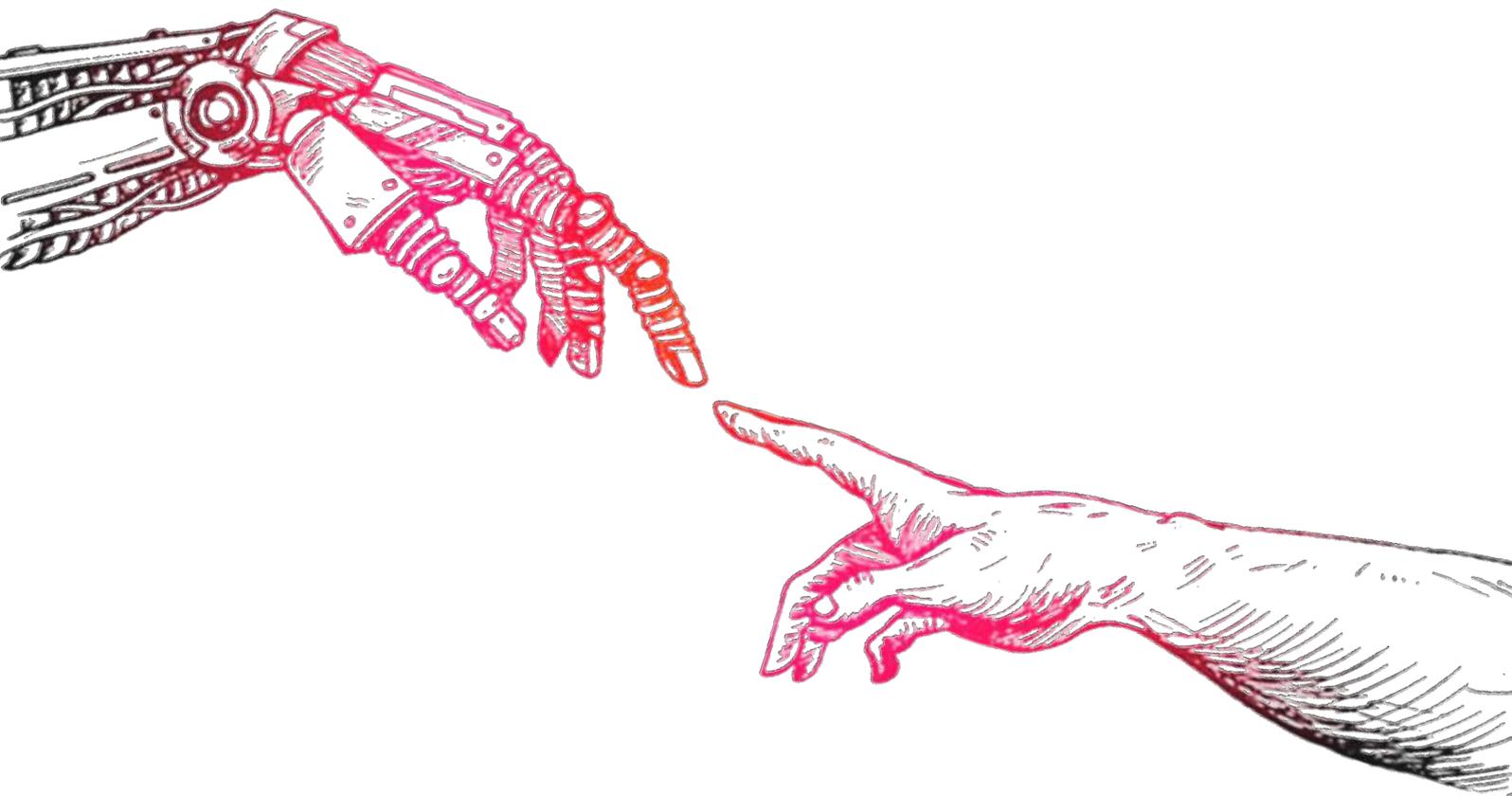
AVEC DES ROBOTS, DES MARIONNETTES, ET DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

L'art de la marionnette constitue un pont entre la vie et la mort, entre le vivant et l'inanimé. C'est précisément cette qualité qui, au fil de son histoire, en a fait un objet rituel, mais aussi une source de fascination persistante sur la scène contemporaine — comme en témoignent les œuvres de Tadeusz Kantor, Edward Gordon Craig ou Romeo Castellucci.

Chargée de sens et de symboles, la marionnette, face à une machine « intelligente », interroge profondément la notion même de « vivant ». Sur scène, je souhaite provoquer cette confrontation, à l'image de Frankenstein, confronté aux questionnements existentiels de sa propre création.

À travers une recherche scénique, il s'agira de créer les conditions de ce dialogue, de faire émerger un questionnement, ou du moins de tendre un miroir entre ces deux formes de « vie ».

La mise en scène intégrera des éléments robotiques manipulant des marionnettes, ainsi que des sessions d'interaction entre intelligence artificielle et marionnettes, en plus d'autres dispositifs évolutifs et automatisés.



LA FORME

Franky pourrait être le dernier survivant d'un monde disparu — ou le tout premier homme d'un monde inconnu. Dans un espace rétrofuturiste, un refuge souterrain ou un laboratoire secret où le temps semble se diluer, il évolue.

Au cœur de cet univers, Franky a engendré des dieux et des compagnons, mais il se heurte à la frontière fragile entre ses créations et la réalité.

Ces êtres réveillent en lui des fragments d'un passé lointain, des échos d'histoires enfouies dans l'obscurité — comme si la caverne de Platon lui murmurait ses secrets, ou qu'un golem, animé par une magie ancestrale, reprenait vie.

Peu à peu, une créature « parfaite » voit le jour. Pourtant, cette vie née de l'ombre bouleverse l'univers de Franky. De plus en plus autonome, la créature devient une énigme qu'il ne pourra peut-être jamais percer.

Dans cet espace en perpétuelle évolution, vestige d'un monde rétrofuturiste, la matière brute coexiste avec d'anciens écrans de télévision et des dispositifs de projection holographique sophistiqués. Ces éléments s'animent, interagissent et évoluent au rythme des inventions de Franky.



COLLABORATIONS

RÉFLECHIR À PLUSIEURS

Depuis plusieurs années, je souhaite ouvrir le champ de la période de création à de multiples rencontres afin d'alimenter la réflexion, l'esthétique et l'écriture autour du projet. Cela permet de créer une circulation d'idées et de pratiques pour ancrer le propos du projet dans ses multiples réalités, qui sont appelées à se confronter.

Je fais appel à une équipe afin de repositionner les problématiques soulevées par cette réflexion autour de l'objet animé.

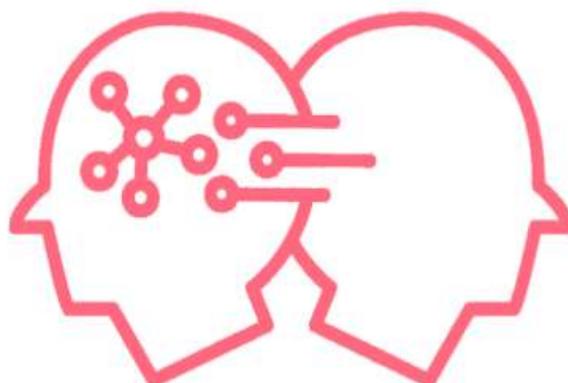
- | Sylvain Levey / Auteur, comédien
- | Mélissa Blanchard / Chercheuse CNRS
- | Michaël Cros / Marionnettiste, chorégraphe
- | Naoyuki Tanaka «Nao» / Performeur, créateur de robots
- | Yragaël Gervais / Videaste et manipulateur AI

LES LABOS DE RECHERCHE

En février 2025, Yiorgos Karakantzas et Alma Roccella ont mené plusieurs ateliers autour des arts de la marionnette, en explorant les notions d'hybridation et de la rencontre entre marionnette et nouvelles technologies. Ces ateliers ont été réalisés en collaboration avec différentes facultés de l'Université du Michigan — notamment l'École d'architecture, les études sociales, les arts dramatiques et les beaux-arts.

Cette collaboration se poursuivra en octobre 2025. Une demande de résidence est actuellement en cours pour la Villa Albertine, afin de prolonger cette recherche autour de la figure de Psyché, en partenariat avec l'Université du Michigan à Chicago, mais également à travers des laboratoires menés avec des artistes implantés à Chicago.

Une nouvelle étape est prévue en mars 2026, avec les Beaux-Arts d'Aix-en-Provence, en collaboration avec l'artiste Abraham Poincheval.



CALENDRIER

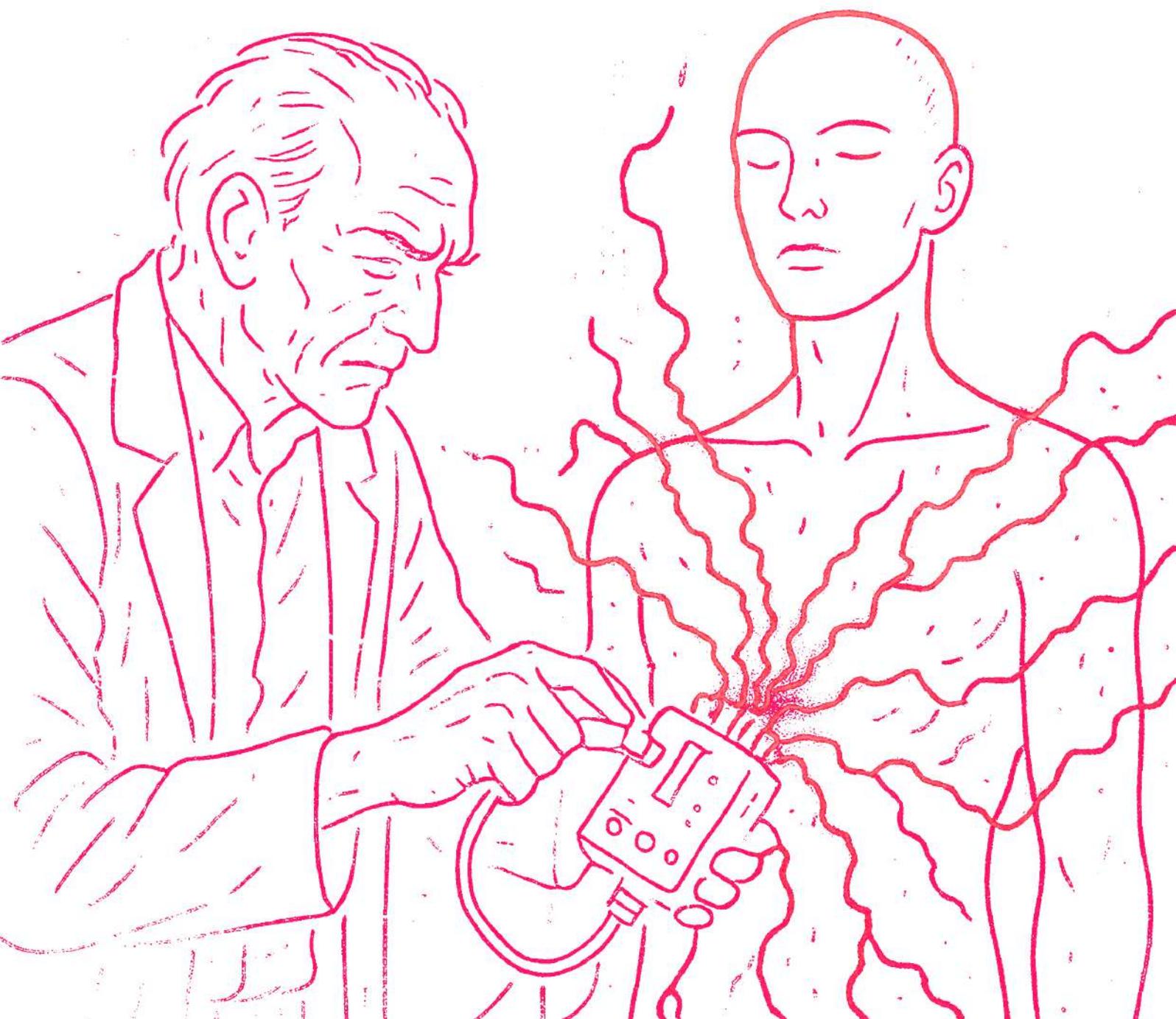
- | Janvier 2025 – Résidence de recherche « Robotique et Marionnette » avec l'artiste «Nao», à la Friche la Belle de Mai (Marseille)
- | Février 2025 – Laboratoires de recherche « Corps hybride » avec les étudiants de l'Université du Michigan
- | Septembre 2025 – Résidence de recherche et de construction au Théâtre Sémaphore
- | Février 2026 – Résidence à la Villa Albertine (Chicago / Ann Arbor / New York) – Demande en cours
- | Mars 2026 – Résidence à Scène 55
- | Septembre 2026 – Résidence à l'Étang de l'Aune – Demande en cours
- | Janvier ou février 2027 – Résidence au Plateau du Vélo Théâtre
- | Dates à définir – Résidences de recherche « Bunraku et robotique » au Japon
- | Dates à définir – Résidence de recherche en collaboration avec Raphaële Fleury, docteure de l'Université Paris-Sorbonne en littérature et civilisation françaises, historienne de la marionnette
- | Dates à définir – Résidence (écriture, recherche, travail plateau)
- | Saison 2026–2027 – Création du spectacle

« PSYCHÉ » UNE CRÉATION D'ANIMA THÉÂTRE

Implantée à Marseille, la compagnie trace son chemin à travers les arts de la marionnette. Au-delà de la **création de spectacles**, Anima Théâtre tend à mieux faire connaître l'art de la marionnette par des **actions de sensibilisation** : ateliers, stages, événements et rencontres... Depuis 2013, Anima Théâtre s'est également tournée vers la programmation et organise Le **Marché noir des Petites Utopies**, biennale consacrée à la petite forme de marionnette et au théâtre d'objet. Pour les prochaines années, Anima Théâtre souhaite poursuivre le développement de son activité autour de ses 4 axes principaux :

- | Les créations et la diffusion de celles-ci sur le plan régional, national et international, s'appuyant sur un réseau fidèle mais aussi sur de nouveaux partenaires.
- | L'ouverture vers l'international : Anima Théâtre a notamment l'ambition de s'ouvrir à l'étranger, par le biais du développement des formes visuelles dans les réseaux internationaux, mais aussi par d'autres actions concrètes telles que l'inscription à Erasmus pour des jeunes entrepreneurs, afin d'accompagner des jeunes artistes étrangers à la professionnalisation au sein de la compagnie.
- | La sensibilisation du public à travers une pédagogie exigeante, spécifique à la marionnette, à destination des publics scolaires, du public en milieu empêché, des adultes amateurs, etc.
- | La programmation grâce au Marché Noir des Petites Utopies, dont les prochaines éditions s'articuleront autour de nouveaux partenaires, afin de développer petit à petit ce festival sur plusieurs villes de la région (par exemple Cavaillon), tout en élargissant son public.

ANNEXES



L'ÉQUIPE

L'équipe artistique

I Yiorgos Karakantzas

Metteur en scène formé à l'Académie de Théâtre de Prague en République Tchèque, puis à l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières, Yiorgos Karakantzas fonde avec Claire Latarget la Compagnie Anima Théâtre en 2004. Installé à la Friche Belle de Mai à Marseille, il développe un théâtre visuel et symbolique mêlant marionnette, narration et arts plastiques. Depuis 2002, il a créé une dizaine de spectacles parmi lesquels *Le Cabaret des âmes perdues* (2002), *Yéti, Yéti pas ?* (2006), *Mr H ?* (2008), *Zombie* (2009), *Le Rêve de la Joconde* (2011), *Gojira* (2015), *Mécanique* (2017), *Rebetiko* (2020), *Engrenage* (2021), *Laterna* (2022), et *Mythos* (2024).

I Sylvain Levey

Sylvain Levey a commencé comme acteur. Puis il est devenu auteur. Depuis 2004 il a écrit près de trente textes de théâtre très remarquables, aussi bien pour les enfants ou les adolescents qu'à destination d'un public adulte. La plupart de ses textes ont été publiés aux éditions Théâtrales. De nombreux lieux prestigieux en France comme à l'international ont accueilli des productions de ses textes. Il travaille souvent en résidence et répond à des commandes d'écriture, à l'occasion desquelles il aime s'impliquer auprès des structures et de leur public. Ses textes ont reçu de multiples prix et distinctions, dans le milieu du spectacle vivant et dans celui de l'éducation nationale. En 2017, il écrit *Gros*, un texte sur la naissance de sa vocation d'écrivain, qu'il joue seul en scène à partir de 2020 dans une mise en scène de Matthieu Roy. Son théâtre de l'engagement et de l'envol convoque la sensibilité et l'intelligence du lecteur.

I Naoyuki Tanaka «Nao»

Artiste japonais résidant en France, Nao conçoit des performances mêlant son, image et programmation dans un univers noise et interactif. Son travail puise dans les zones inconscientes de l'émotion pour interroger, avec un regard cynique, les contradictions du quotidien et de la société. Il développe également des robots performatifs, à la frontière de l'art et de la technologie.

I Yragaël Gervais

Vidéaste et plasticien, Yragaël Gervais conçoit des installations visuelles et interactives au sein du collectif La Station Magnétique. Il crée des dispositifs sensibles et mécaniques en collaboration avec la plasticienne Sarah Grandjean et participe à des projets pour le spectacle vivant. Il s'intéresse particulièrement aux formes holographiques et à l'animation d'images en lien avec l'intelligence artificielle.

Les contributeurs

I Mélissa Blanchard

Chercheuse au CNRS, Mélissa Blanchard explore les relations entre arts vivants, pratiques numériques et transmission patrimoniale. Son travail interroge les formes contemporaines de mémoire, de savoir et d'hybridation artistique, à travers une approche sensible du geste, des outils et des processus de création. Elle s'investit dans des projets collaboratifs mêlant recherche, création et médiation.

I Michaël Cros

Marionnettiste, plasticien et chorégraphe basé à Marseille, Michaël Cros développe un travail transdisciplinaire mêlant marionnette, arts numériques et humanités environnementales. Cofondateur de La Méta-Carpe, il crée des dispositifs immersifs et interactifs nourris par l'expérimentation collective. Il est engagé dans plusieurs réseaux professionnels et œuvre activement à la transmission artistique auprès de la jeunesse.

L'équipe administrative

I IN'8 CIRCLE / Anne Rossignol, Carla Vasquez, Max Delattre

In'8 circle est une maison de production basée en France, spécialisée dans l'accompagnement administratif, financier et stratégique des compagnies artistiques. Depuis 2022, elle collabore avec Anima Théâtre pour soutenir son développement structurel et la mise en réseau de ses projets. Forte d'une équipe qualifiée en CDI, in'8 circle intervient sur l'ensemble du territoire national et à l'international, apportant une expertise issue de parcours variés et d'une pratique fondée sur la formation continue et l'accompagnement personnalisé.

I LES GOMÈRES / Nadine Lapuyade

Depuis 2010, Nadine Lapuyade développe la production et la diffusion d'Anima Théâtre. Cette collaboration pérenne sur un poste clé accompagne la structuration et la visibilité de la compagnie. À travers Les Gomères, identifiée dans les réseaux marionnette et jeune public en France et à l'international, elle œuvre à la recherche de partenaires, à la diffusion de trois à quatre spectacles selon les années et au développement des actions culturelles.

I Gatien Rimbault

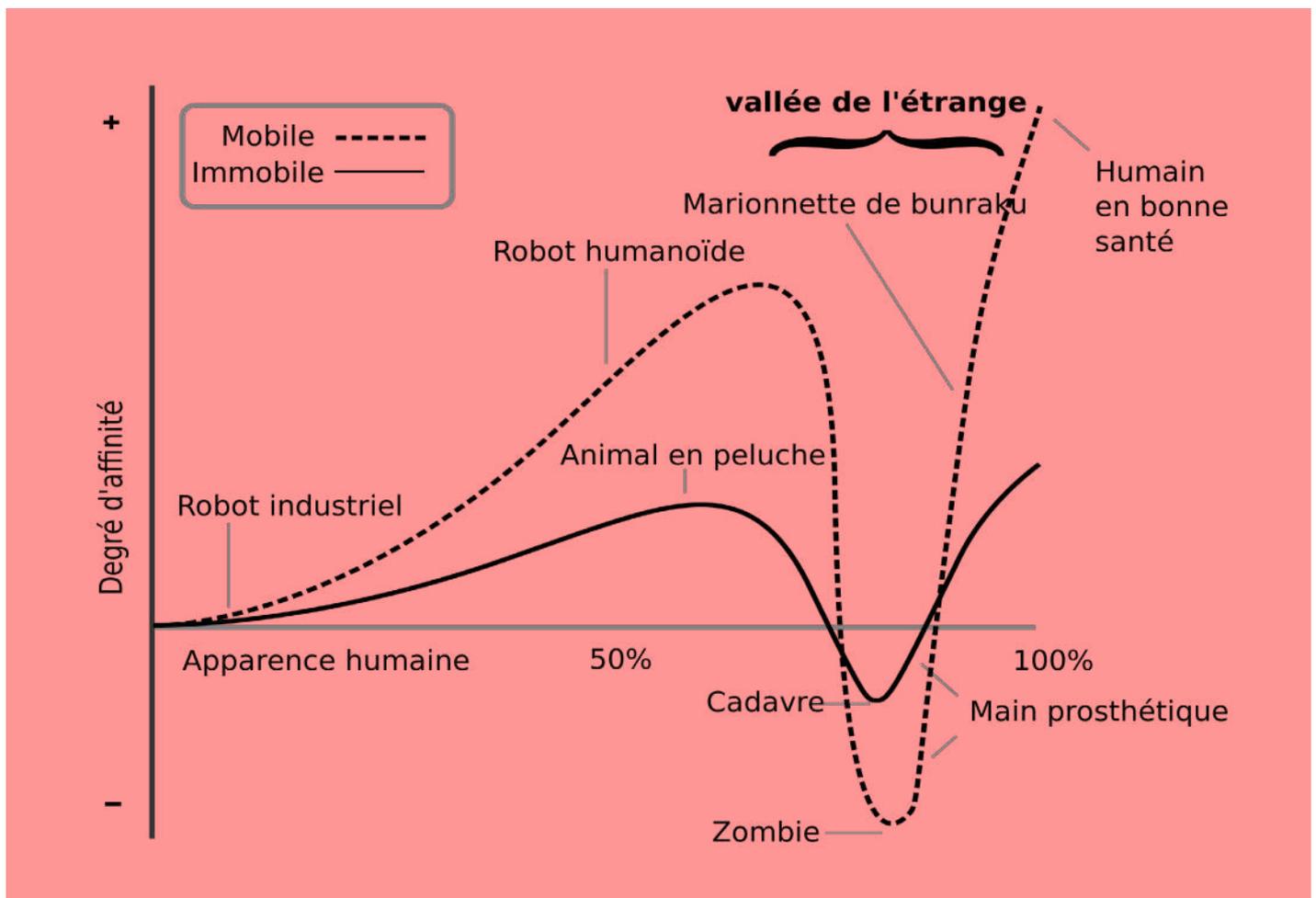
Gatien Rimbault est responsable de la communication des créations, des tournées et du Festival *Le Marché des Petites Utopies*. Il prend également en charge la logistique de production et de tournée, contribuant ainsi à la gestion et à l'organisation des projets d'Anima Théâtre.

ROBOTIQUE ET BUNRAKU

La rencontre entre l'art du bunraku et la robotique a commencé au Japon dans les années 1970. C'est en 1970 que Mori Masahiro, professeur d'ingénierie à l'Université de Technologie de Tokyo, a rédigé un essai innovant sur l'esthétique de la forme humaine. Il y montre comment une représentation artistique comme celle du **bunraku**, où des marionnettes paraissent étonnamment humaines, peut susciter l'émotion et l'attachement du public.

Ce texte a inspiré des expérimentations, notamment celles d'Hiroshi Ishiguro, qui explorent encore aujourd'hui les interactions entre le bunraku et la robotique. À l'époque où l'ignorance des possibilités du corps allait de pair avec celle de l'esprit, on percevait la science, la technologie et l'art comme des moyens de dépasser le dualisme entre ces deux aspects. Aujourd'hui, dans un monde toujours plus technologique, tout semble guidé par l'idée du contrôle. **La frontière entre le naturel et l'artificiel s'efface**, créant une continuité entre l'homme et ses créations.

La marionnette bunraku, tout comme le masque du théâtre nō, devient une métaphore puissante de cette idée. Pour Mori, les marionnettes du bunraku illustrent parfaitement ce qu'il appelle la « Vallée de l'Étrangeté » (Uncanny Valley) : plus un robot ressemble à un humain, plus il nous est sympathique, mais s'il ressemble trop, cette familiarité devient troublante, provoquant une chute soudaine de sympathie.



En avril 1991, le maître de bunraku Kanuro Kiritake a été invité par Hiroshi Ishiguro et le dramaturge Oriza Hirata à l'Université d'Osaka. Son rôle était de conseiller sur la mise en scène d'une actrice humanoïde, Geminoid, dotée d'une apparence extrêmement réaliste. Cette avancée majeure dans la construction de robots humanoïdes, contrôlés par télérobotique, sert aujourd'hui de plateforme de recherche pour explorer des tâches de soutien aux individus. Kanuro Kiritake a suggéré des mouvements et des postures pour donner plus de grâce à cet humanoïde dans l'interprétation du rôle féminin dans l'œuvre Sayonara.



Geminoid dans «Sayônara» de Kôji Fukada

Présentée le 30 septembre 2010 à la triennale d'Aichi, Sayonara est un dialogue de 25 minutes entre un humanoïde et une actrice. À l'aube d'une nouvelle ère de la robotique, ces ningyo (marionnettes), capables de danser, d'aimer et de pleurer, rappellent au public qu'il a toujours la liberté de **croire en cette illusion ou non**.

Finalement, que ce soit dans le bunraku ou dans la robotique, la même question est posée : tout repose sur la qualité de l'interprétation, qu'elle soit celle d'une marionnette ou d'une machine, et sur la perception que nous en avons.

Comme un musicien avec son instrument, la manipulation des ningyo joue avec l'illusion, la créant et la dévoilant simultanément. Mais avant tout, la manipulation vise à **exercer un contrôle et à en mettre en scène le processus**.

NOTES ET IDÉES

QUI INFLUENCENT "PSYCHÉ"

I *Le Manifeste Cyborg de Donna Haraway*

Dans son Manifeste Cyborg, Donna Haraway propose que les cyborgs, en tant qu'hybrides de l'organique et du machinique, brouillent les frontières traditionnelles : nature et culture, humain et non-humain, sujet et objet, tout en remettant en question les dichotomies de genre et sociales. Cette idée centrale se retrouve dans **Psyche**, où l'intersection entre humain et machine (robots, cyborgs, marionnettes) reflète la vision de Haraway, qui défie les distinctions entre l'organique et le technologique.

Haraway affirme que le cyborg est à la fois un symbole de l'imagination et une réalité matérielle qui redéfinit l'humanité. Cette idée de transformation est présente dans l'exploration des robots et des marionnettes, qui redéfinissent les limites du corps et de l'esprit, tout comme dans la question des dualismes science/nature, humain/machine, abordés dans le texte. Haraway voit également le cyborg comme un outil politique, en opposition aux systèmes patriarcaux, offrant une nouvelle forme d'identité qui transcende les rôles de genre traditionnels.

I *La Vie Sociale des Choses d'Arjun Appadurai*

Appadurai explore la manière dont les objets, comme les marchandises, acquièrent une vie sociale en interagissant avec les humains. Son travail s'aligne avec **Psyche**, où marionnettes et robots sont perçus non seulement comme objets performatifs mais comme des agents actifs, capables de brouiller les frontières entre vie et non-vie. Les marionnettes et robots, comme les marchandises d'Appadurai, deviennent porteurs de significations sociales et émotionnelles.

Dans *Sayonara*, par exemple, la performance entre humains et robots illustre l'idée que ces objets ne sont pas passifs mais participent activement à la formation des relations humaines et sociales. Le concept d'Appadurai selon lequel les objets matériels sont dynamiques et socialement intégrés renforce l'idée que la technologie, représentée par ces marionnettes et robots, est en constante évolution dans sa relation avec l'humain.

I *Synthèse des Idées*

Les travaux de Haraway et d'Appadurai résonnent avec l'analyse de la relation humain/non-humain dans **Psyche**. Haraway brouille les frontières entre humains et machines, tandis qu'Appadurai montre que les objets non-humains sont des agents sociaux. Ensemble, ces idées permettent de comprendre comment marionnettes, cyborgs et robots, loin d'être de simples artefacts, participent activement à la construction du sens social et questionnent la nature même de l'autonomie et de la vie.



Contacts

Friche la Belle de Mai
41 rue Jobin, 13003 Marseille
www.animatheatre.com

Direction Artistique

Yiorgos Karakantzas
animatheatre@gmail.com
+ 33 6 66 07 11 41

Administration-Production

in'8 circle · maison de production
Anne Rossignol, Carla Vasquez, Max Delattre
carla@in8circle.fr
+33 4 84 25 57 66

Production-Diffusion

Nadine Lapuyade - Les Gomères
lesgomereres@gmail.com
+ 33 6 75 47 49 26

Communication & logistique

Gatien Raimbault
com.animatheatre@gmail.com

Bureau de l'association Anima Théâtre

Abraham Poincheval, Président
Janie Cianferani, Trésorière
Jérémy Gautier, Secrétaire
Alain Vigier, Membre actif

Nos partenaires

Théâtre du Sémaphore, coproducteur

Scène 55, Scène conventionnée d'intérêt national « Art et création », Aide à la résidence

Le Safran, Scène conventionnée d'Amiens Métropole, Pré-achat en discussion

La compagnie Anima Théâtre est conventionnée par le **ministère de la Culture** (convention à deux ans), régulièrement aidée pour ses créations et le festival *Marché noir des petites utopies*, par la **Région Sud**, le **Département 13**, la **Ville de Marseille**. Anima Théâtre est également régulièrement aidé par l'**Institut Français**, la **Spedidam**, l'**Adami** et le **FONPEPS**.

Anima Théâtre partage les bureaux du **Théâtre de Cuisine** à la Friche la Belle de mai à Marseille.